



Manuel d'utilisation





Chers parents,

Chez **VTech®***, nous sommes persuadés que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos produits sont conçus de manière à entretenir et renforcer leur désir d'apprendre.*

Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ce type de jeux, parfois violents et souvent inadaptés à l'âge de vos enfants.

C'est pourquoi **VTech®** *a spécialement conçu* ***V.Smile®****, la première console de jeu éducative pour les enfants de 3 à 9 ans.*

Le concept ***V.Smile®*** *représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Enfin une console de jeu, spécialement dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos ! Ce nouveau système se branche sur la télévision et offre une série de jeux aussi amusants que faciles d'emploi, qui permettent l'acquisition ou la consolidation des connaissances fondamentales.*

VTech® *propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour les consoles* ***V.Smile®*** *et* ***V.Smile Pocket®****, dans lesquels vos enfants pourront retrouver leurs héros préférés. Le contenu de chaque jeu correspond à une tranche d'âge particulière. La technologie et la connaissance s'associent désormais pour mieux éduquer et divertir vos enfants.*

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le jeu éducatif **Superman™ à la rescousse !** de **VTech**®. Félicitations !

Des méchants ont envahi **Metropolis™** ! Ils menacent de détruire la ville et ses habitants si on ne leur donne pas une grosse somme d'argent… Pour sauver la ville, Superman doit capturer les méchants le plus vite possible et protéger les habitants des incendies, robots-casseurs, et autres dangers.

Dans **Superman™ à la rescousse !**, deviens toi aussi un super-héros en aidant **Superman™** à sauver **Metropolis™** ! Tu devras utiliser ton esprit scientifique, ton sens de l'observation, tes connaissances en maths et ta logique.

INCLUS DANS LA BOÎTE

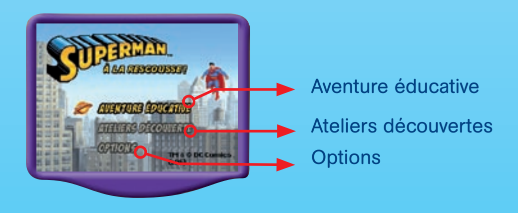
1. Le jeu éducatif **Warner Bros, Superman™ à la rescousse !**
2. Le manuel d'utilisation
3. La carte de garantie d'un an

POUR COMMENCER À JOUER…

- Connecter la console **V.Smile**® à la télévision.
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Warner Bros, Superman™ à la rescousse !** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **Marche** de la console pour commencer à jouer.

1 – Choisir le mode et les paramètres de jeu

Utilise la manette pour choisir un mode de jeu. Appuie sur **OK** pour valider ton choix.



1. Aventure éducative

Dans ce mode de jeu, rejoins **Superman™** et aide-le à capturer les méchants ! Tu peux choisir entre **Jouer l'aventure** et **Parcours libre**.

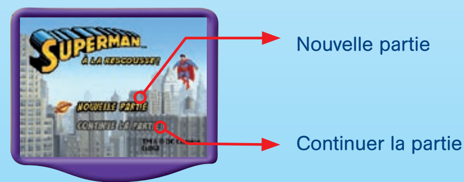


Jouer l'aventure : aide **Superman™** à accomplir sa mission en suivant l'ordre de l'histoire.

Parcours libre : joue aux quatre jeux de l'aventure dans l'ordre de ton choix.

Jouer l'aventure

Une fois que tu as sélectionné **Jouer l'aventure**, choisis **Continuer la partie** pour reprendre la partie entamée, ou **Nouvelle partie** pour en démarrer une autre.



Nouvelle partie

Continuer la partie

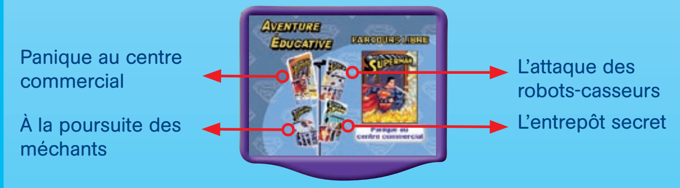
Remarques :

– L'option **Continuer la partie** n'est pas disponible lors de ta première partie.

– Afin que la console **V.Smile®** mémorise les paramètres du jeu, n'enlève pas les piles ou ne débranche pas l'adaptateur (si la console fonctionne sur adaptateur), et laisse la cartouche de jeu insérée lorsque tu l'éteins. Lorsque tu rallumeras la console, tu pourras poursuivre la partie commencée.

Parcours libre

Si tu choisis **Parcours libre**, tu pourras accéder directement au jeu de ton choix. Utilise la manette pour sélectionner un jeu et appuie sur **OK** pour confirmer.



Panique au centre commercial

À la poursuite des méchants

L'attaque des robots-casseurs

L'entrepôt secret

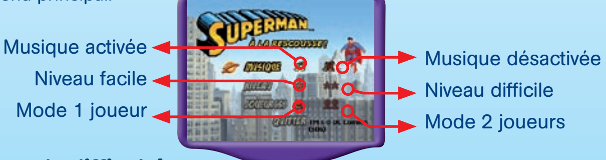
2. Ateliers découvertes



Apprends en t'amusant grâce aux 4 ateliers de jeu qui te permettront chacun d'acquérir ou de revoir une compétence particulière !

3. Options

Sur l'écran d'options, tu peux choisir tes paramètres de jeu. Utilise la manette pour sélectionner l'un des trois sous-menus (Musique, Nombre de joueurs, ou Niveau de difficulté) et appuie sur **OK** pour confirmer. Sélectionne **Quitter** pour revenir au menu principal.



Niveau de difficulté

Tu peux également choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, oriente la manette vers le bas et sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites. Par défaut le jeu se met en niveau facile.

Niveau facile : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 6-7 ans.

Niveau difficile : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 8-9 ans.

Nombre de joueurs

Pour jouer en **mode 2 joueurs**, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Ce mode est accessible uniquement lorsque le jeu est utilisé avec la console **V.Smile**®.

Il n'y a pas de mode 2 joueurs dans l'**Aventure éducative**.

Dans les **Ateliers découvertes**, les 2 joueurs jouent l'un après l'autre, de manière compétitive. Le nombre de points obtenus par chacun des joueurs est comparé à la fin de la partie. Celui qui a le nombre de points le plus élevé gagne la partie.

2 - Commencer à jouer

Aventure éducative : pour plus d'informations sur ce mode, consulte la rubrique *Activités : Aventure éducative* (p. 6).

Ateliers découvertes : pour plus d'informations sur ce mode, consulte la rubrique *Activités : Ateliers découvertes* (p. 9).

FONCTIONNALITÉS

Touche AIDE

Appuie sur la touche **Aide,** située sur la manette, pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

Touche QUITTER

Appuie sur la touche **Quitter** de la manette pour interrompre la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis pour quitter la partie, ou pour continuer à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur **OK**. La touche **Quitter** te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne lorsque tu veux reprendre la partie).



Touche ATELIERS DÉCOUVERTES

ATELIERS DÉCOUVERTES ABC

La touche **Ateliers découvertes**, située sur la manette, te permet d'accéder directement à ce mode de jeu. Si tu appuies sur ce bouton en cours de partie, tu devras confirmer ton choix en appuyant sur **OK**. Si tu veux vraiment quitter la partie et accéder au menu **Ateliers découvertes**, choisis . Pour continuer la partie, choisis .



ACTIVITÉS

Contenu éducatif

Aventure éducative	**Contenu éducatif**
Mission 1 : Panique au centre commercial	La coordination main-œil
-Mini-jeu : Bricolo'fusibles	L'électricité
Mission 2 : L'attaque des robots-casseurs	La coordination main-œil
-Mini-jeu 1 : Vocabulo'robots	Le vocabulaire
-Mini-jeu 2 : Route à réparer	Le sens de l'observation
Mission 3 : À la poursuite des méchants	Lire les coordonnées sur une carte
-Mini-jeu : L'arrestation des méchants	Le sens de l'observation

Mission 4 : L'entrepôt secret	La coordination main-œil
-Mini-jeu : Les œuvres d'art volées	La résolution de problèmes
Ateliers découvertes	
Jeu 1 : Le train qui déraille	Les additions
Jeu 2 : Avis de recherche	La compréhension écrite
Jeu 3 : Rebouche-routes	La logique
Jeu 4 : Au *Daily Planet™*	La mémoire visuelle

Activités : Aventure éducative

Introduction

L'Aventure éducative se compose de 4 missions. En **Parcours libre**, utilise la manette pour sélectionner un jeu, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix.

Commandes basiques

←	Se déplacer vers la gauche
→	Se déplacer vers la droite
↓	Se déplacer vers le bas
↑	Se déplacer vers le haut
OK	Sélectionner / Confirmer un choix

Commandes spéciales

↗	Se déplacer en diagonale haut/droite dans « L'attaque des robots-casseurs » et « À la poursuite des méchants »
↙	Se déplacer en diagonale bas/gauche dans « L'attaque des robots-casseurs » et « À la poursuite des méchants »
↖	Se déplacer en diagonale haut/gauche dans « L'attaque des robots-casseurs » et « À la poursuite des méchants »
↘	Se déplacer en diagonale bas/droite dans « L'attaque des robots-casseurs » et « À la poursuite des méchants »
OK	Sauter / Sélectionner / Confirmer un choix

Au début de chaque mission, un écran apparaît, te présentant les commandes de jeu.



Description des activités

• Mission 1 – Panique au centre commercial

Les méchants ont mis le feu à un centre commercial ! Les pompiers ont besoin de l'aide de **Superman™** pour délivrer les gens des flammes. Aide **Superman™** à éteindre le feu avec son super-souffle. Appuie sur le bouton rouge ou vert pour utiliser le super-souffle.



Utilise la manette pour te déplacer et appuie sur **OK** pour sauter.

- Mini-jeu : Bricolo'fusibles

Lors de ta progression, tu seras bloqué par des portes électriques dont le courant a été coupé. Trouve un objet conducteur d'électricité pour rétablir le courant électrique et pouvoir continuer ton chemin.



Objectif pédagogique : coordination main-œil, découverte de l'électricité.

 **Niveau facile** : peu d'obstacles. 2 possibilités de réponse dans « Bricolo'fusibles »

 **Niveau difficile** : plus d'obstacles. 4 possibilités de réponse dans « Bricolo'fusibles »

• Mission 2 – L'attaque des robots-casseurs

Aide **Superman™** à pousser les camions que les méchants ont mis en travers de la route afin que les voitures puissent circuler à nouveau.

Utilise la manette pour te déplacer et appuie sur **OK** pour voler ou pour te poser.



- Mini-jeu 1 : Vocabulo'robots



Les méchants ont envoyé des robots-casseurs dans les rues de **Metropolis™** pour effrayer les habitants.

Un objet apparaît en haut à droite de l'écran. Il manque une lettre au nom de cet objet. Trouve le robot qui détient la lettre manquante et appuie sur **OK** pour le détruire avec la vision laser, afin de compléter le mot.

- Mini-jeu 2 : Route à réparer



Les méchants ont endommagé une autoroute. Aide **Superman™** à réparer la route pour que les voitures puissent circuler à nouveau. Appuie sur **OK** pour prendre ou déposer des plaques de goudron sur le sol. Il faut déposer une plaque de goudron qui soit de la même taille que le trou pour le reboucher.

Objectif pédagogique : coordination main-œil, vocabulaire, sens de l'observation.

☆ **Niveau facile** : peu d'obstacles. Mots simples dans « Vocabulo'robots ».

☆☆ **Niveau difficile** : plus d'obstacles. Mots plus longs dans « Vocabulo'robots ».

• Mission 3 – À la poursuite des méchants



Pars à la poursuite des méchants en utilisant les coordonnées géographiques données par la police. Utilise la manette pour déplacer le curseur sur les coordonnées affichées en haut à droite de l'écran. Appuie sur **OK** pour accélérer.

Fais attention aux gros nuages noirs !

- Mini-jeu : L'arrestation des méchants



Maintenant que **Superman™** a trouvé le repaire des méchants, il doit les arrêter avant qu'ils ne s'échappent. Utilise la manette pour te déplacer vers les véhicules des méchants. Il peut s'agir de voitures ou de bateaux. Appuie sur **OK** pour les arrêter.

Objectif pédagogique : savoir lire les coordonnées sur une carte.

⭐ **Niveau facile** : peu d'obstacles. Pas de faux véhicules dans « L'arrestation des méchants ».

⭐⭐ **Niveau difficile** : plus d'obstacles. Présence de faux véhicules dans « L'arrestation des méchants ».

• Mission 4 – L'entrepôt secret



Les méchants ont volé des œuvres d'art au musée de **Metropolis™**, et les ont cachées dans un entrepôt désaffecté. Aide **Superman™** à les retrouver.

Fais attention aux robots qui volent vers toi ! Appuie sur **OK** pour les détruire avec la vision laser.

- Mini-jeu : Les œuvres d'art volées



Utilise la super-vision de **Superman™** pour voir à travers les caisses. Trouve l'objet identique à celui affiché en haut à gauche de l'écran, et appuie sur **OK** pour valider.

Objectif pédagogique : coordination main-œil, résolution de problèmes.

⭐ **Niveau facile** : peu d'obstacles. 4 caisses dans « Les œuvres d'art volées ».

⭐⭐ **Niveau difficile** : plus d'obstacles. 6 caisses dans « Les œuvres d'art volées ».

Activités : Ateliers découvertes



Apprends en t'amusant grâce à ces quatre jeux qui te permettront chacun d'acquérir ou de revoir une compétence particulière !

Utilise la manette pour choisir un jeu. Appuie sur **OK** pour confirmer ton choix.

Commandes

Quand tu entres dans une zone d'entraînement, un écran apparaît, te présentant les commandes de jeu.



Description des activités

• Jeu 1 – Le train qui déraille



Des trains ont été sabotés et ils menacent de dérailler ! Aide **Superman™** à arrêter les trains avant qu'il ne soit trop tard. Résous les additions à trou pour que **Superman™** puisse voler aussi vite que les trains, et les arrêter.

Objectif pédagogique : s'entraîner au calcul.

☆ **Niveau facile :** la somme de l'addition ne dépasse pas 20.

☆☆ **Niveau difficile :** la somme de l'addition va jusqu'à 100.

• Jeu 2 – Avis de recherche



Superman™ doit aider la police à retrouver des personnes disparues. Lis le signalement de la police à l'écran et trouve la personne qui y correspond. Utilise la manette pour déplacer le curseur sur la bonne personne et appuie sur **OK** pour confirmer.

Objectif pédagogique : compréhension écrite.

☆ **Niveau facile** : descriptions assez courtes.

☆☆ **Niveau difficile** : descriptions plus longues.

• Jeu 3 – Rebouche-routes

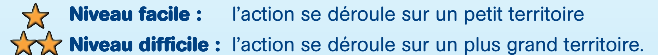


Aide **Superman™** à boucher les trous sur la chaussée, afin que les véhicules puissent atteindre leur lieu de destination.

Devine où chaque véhicule doit aller (par exemple, l'ambulance à l'hôpital ou le camion de pompiers à la caserne) et place la plaque de métal sur le trou qui lui bloque le passage.

Appuie sur **OK** pour prendre ou poser une plaque de métal.

Objectif pédagogique : résolution de problèmes.



Niveau facile : l’action se déroule sur un petit territoire

Niveau difficile : l’action se déroule sur un plus grand territoire.

• Jeu 4 – Au *Daily Planet™*



Aide Clark Kent, reporter au *Daily Planet™*, à écrire un article sur **Superman™**. Regarde attentivement la vidéo et complète les phrases à trou qui s’y rapportent. Utilise les boutons colorés de la manette pour choisir la proposition qui décrit la scène filmée.

Objectif pédagogique : exercer son attention et sa mémoire visuelle.

Niveau facile : questions faciles.

Niveau difficile : questions plus difficiles.

ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console **V.Smile®** utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque la console **V.Smile®** n’est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console **V.Smile®** et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, éviter les chocs contre des surfaces dures.

EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.

Si la console ne s’allume pas lorsque vous appuyez sur **Marche** ou **Redémarrer**, débranchez puis rebranchez l’adaptateur de la console ou retirez puis remettez les piles.

SERVICE CONSOMMATEURS

Pour toute question sur nos jeux, leur fonctionnement, leurs accessoires ou pour obtenir des informations complémentaires au sujet de la garantie, contactez notre service consommateurs :

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTech
VTECH Electronics Europe SAS
2-6, rue du Château d'Eau – BP 55
78362 Montesson Cedex
FRANCE
Email : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 € / min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada : Tél : 1 877 352 8697

ATTENTION ! AVERTISSEMENTS SUR L'ÉPILEPSIE

AVERTISSEMENT AUX ENFANTS

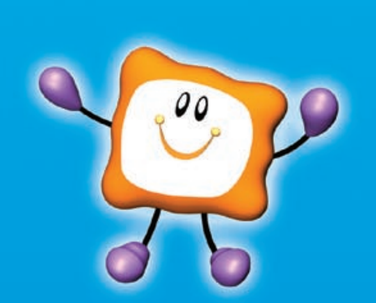
- Évite de jouer si tu es fatigué ou si tu manques de sommeil.
- Vérifie que tu peux jouer dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de ton écran.
- Lorsque tu utilises un jeu vidéo connecté à un écran de télévision, joue à une bonne distance de cet écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Lorsque tu joues, fais des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENT AUX PARENTS

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience, à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Les parents se doivent d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si votre enfant présente un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.



Imprimé en Chine
91-02088-434-000 法